

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP WARGA SURAKARTA

Indah Setianingsih¹, Ishmah Istiqomah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e-mail: indahsetianingsih44@gmail.com ishmahistiqomah99@gmail.com

Abstrak

Sebagai seorang guru perlu mengembangkan inovasinya dalam melakukan pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan yang utama yaitu mencapai pada tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkreasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva dan (2) Menganalisis penggunaan canva sebagai media pembelajaran. Penggunaan canva dalam pembelajaran guna untuk mengembangkan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP. Penelitian ini bertempat di SMP Warga Surakarta yang dilakukan dengan dengan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data didapatkan dari pengamatan secara langsung pada peserta didik di kelas VII A SMP Warga Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis model Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan canva. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan canva sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Kata Kunci: pembelajaran, bahasa Indonesia, canva.

Abstract

As a teacher, it is necessary to develop innovation in teaching students so that the learning process is fun and the main thing is to achieve the learning objectives. This study aims to (1) improve the ability of teachers and students to be creative to create interesting learning using the Canva application and (2) analyze the use of Canva as a learning medium. The use of Canva in learning in order to develop innovations in learning Indonesian for class VII SMP. This research took place at the SMP Warga Surakarta which was carried out using qualitative descriptive research. The source of the data was obtained from direct observation of students in class VII A, SMP Warga Surakarta. Data collection techniques in this study were carried out by means of field notes and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman model analysis technique. The results of this study are learning media based on information and communication technology, there is an increase in knowledge and skills related to making learning media using Canva. This proves that the use of information and communication technology-based learning media with Canva is very beneficial for teachers and students.

Keywords: learning, Indonesian, canva.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan

mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran karena melalui proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Dzulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3).

Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media presentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens. Komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas.

Seorang guru yang kreatif harus mengembangkan lingkungan belajar yang menarik yang nyaman dan terorganisir sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan yang melibatkan hubungan guru dengan siswa serta sumber belajar di dalam sekolah disebut dengan pembelajaran (Telaumbanua, Amal, & Harefa, 2023). Menciptakan situasi belajar yang aktif dimulai dari diri siswa itu sendiri sehingga akan memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang baik. Guru perlu membuat materi pembelajaran baru atau memanfaatkan yang sudah ada jika mereka ingin meningkatkan kinerja akademik siswa mereka. Menurut Analicia & Yogica (2021) media pembelajaran adalah alat yang digunakan pengajar untuk memudahkan transfer pengetahuan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10).

Salah satu perkembangan teknologi yang memudahkan transfer pengetahuan sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat desain secara bebas dan gratis dengan sudah disediakan template dan gambar yang menarik sehingga para siswa dapat berekspresi dengan bebas dan lebih memiliki banyak pilihan yang digunakan untuk melengkapi tulisan dalam poster (Adi, 2020:7). Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga terkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu

untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan aplikasi canva menjelaskan. Persentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, dan gejala dari kelompok tertentu yang dapat diamati (Rohmadi & Nasucha, 2020). Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Warga Surakarta. Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia ini dilaksanakan di SMP Warga Surakarta, yang beralamatkan di Jalan Monginsidi No.15, Tegalarjo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023.

Objek dari penelitian ini merupakan kebermanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan subjek penelitian ini merupakan sumber dari objek penelitian tersebut, yaitu peserta didik kelas VII A. Penelitian ini mendapatkan data yang bersumber dari proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Warga Surakarta. Untuk membuktikan baik buruknya instrumen yang digunakan, maka perlu validasi oleh ahli (Hapsari & Zulherman, 2021). Peneliti melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data (menyimak, mencatat, memahami, mengidentifikasi, serta mengklasifikasikan) kebermanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, yang kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data. Selain peneliti sendiri, pena, buku, dan laptop menjadi instrumen pendukung dalam penelitian ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilansir dari akun atau web canva, canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan guru maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas adalah aplikasi canva. Media ini diarahkan lebih cocok pada peserta didik jenjang SMP atau SMA. Untuk itu, canva dipilih

dalam pembahasan ini karena dirasa pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan guru. Aplikasi ini juga dapat dipakai melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi canva, pilih di penelusuran, ketik “Presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan *template* Power Point dalam canva tidak ditujukan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sangat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan desain canva. Melalui media canva ini, peserta didik juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga

dapat menumbuhkan semangat dan kreatif peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atas materi yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti juga mengharapkan agar di lembaga kependidikan yang lain juga dapat mengakses media pembelajaran tersebut, terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang digunakan yaitu canva. Karena canva ini menarik sekali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran berlangsung, dan lembaga pendidikan yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat memudahkan seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Marsudi Suwarna. 2020. *Membuat Desain Cantik dengan Mudah dan Cepat Menggunakan Canva*. Jakarta: Kata Pena.
- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. “Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2): 260.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online)*. Vol.8 No.I.
- Dzulhijjah, Putri D., et al. "Penerapan Prezi Desktop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. 2021. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384–94.
- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isoh Solihati. 2018. “Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?” *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3 (1): 43.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- Rohmadi, M., & Nasucha, Y. (2020). *Dasar-dasar Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Surakarta: Pustaka Brilliant.
- Telaumbanua, Aslina, Noveri Amal, and Jaya Harefa. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel.” *0000(1)*: 142–52.